

TRIVIAL PURSUIT®

DER DEUTSCHE FUSSBALL-BUND

DAS ZIEL DES SPIELS

Ihr versucht, mit euren Wissensspeichern die 6 verschiedenen Eckfelder zu erreichen, die Fragen richtig zu beantworten und auf diese Weise Wissenssecken zu sammeln. Wer dann noch im Zentrum des Rades die Masterfrage korrekt beantworten kann, hat gewonnen!

SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler wählt einen leeren Wissensspeicher als seinen Spielstein aus und stellt ihn auf das Zentrumsfeld des Spielbretts.
2. Die Spielreihenfolge wird ausgewürfelt: Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.
3. Der Spieler zieht seinen Wissensspeicher um so viele Felder weiter, wie der Würfel Augen zeigt. Die volle Augenzahl muss gezogen werden.
4. Wenn ihr auf einem Farbfeld landet, beantwortet ihr eine Frage!

Einer der Mitspieler zieht eine Karte und liest laut die Frage in der Felderfarbe bzw. der Kategorie vor, auf der der Wissensspeicher steht. Die Kategorien könnt ihr auf den Ecken des Spielfeldes sehen, und die Antworten zu den Fragen stehen auf der Rückseite der jeweiligen Karte. Solltet ihr während des Spiels mit eurem Wissensspeicher im Zentrum des Trivial Pursuit™-Rades landen, gilt dies als „Joker“-Feld: Der Spieler wählt selbst die Kategorie aus, zu der er eine Frage beantworten möchte.

DER SPIELVERLAUF

Der erste Zug eines Spielers führt immer vom Zentrum aus nach aussen auf eine beliebige Speiche des Rades. Habt ihr den äusseren Kreis erreicht, könnt ihr in beide Richtungen abbiegen. Ihr solltet eure Züge gut planen, damit ihr immer auf einem Wissensbereich landet, in dem ihr euch gut auskennt. Es ist nicht möglich, innerhalb eines Zuges vorwärts und rückwärts zu ziehen. Allerdings dürft ihr bei eurem nächsten Zug die Richtung ändern und z.B. wieder auf der Speiche zurückgehen, von der ihr gerade gekommen seid. Wenn ihr schnell auf die gegenüberliegende Seite des Trivial Pursuit™-Rades gelangen möchtet, wählt ihr einen Weg über das Zentrum des Spielbretts. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Wissensspeicher stehen. Hier gibt es kein „Rauswerfen“!

DIE ANTWORT WAR RICHTIG

Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, so ist er weiter an der Reihe: Er kann erneut würfeln, ziehen und weitere Fragen beantworten.

DIE ANTWORT WAR FALSCH

Hat der Spieler die Frage nicht oder falsch beantwortet, ist sein Zug damit beendet. Nach einer falschen Antwort ist der linke Nachbar mit dem Würfeln an der Reihe.

„NOCHMAL WÜRFELN“-FELDER

Wenn ihr auf einem „Nochmal würfeln“-Feld landet, dürft ihr noch einmal würfeln und euren Zug fortsetzen, ohne eine Frage beantworten zu müssen. Sofern ihr könnt, dürft ihr direkt auf ein anderes „Nochmal würfeln“-Feld ziehen und damit so lange fortfahren, bis ihr auf einem Farb- oder Eckfeld gelandet seid.

DIE ECKFELDER

Auf dem äusseren Kreis des Trivial Pursuit™-Rades gibt es sechs Eckfelder, die jeweils eine grosse farbige Wissenssecke zeigen. Wenn ihr auf einem dieser Eckfelder landet und die Frage der passenden Kategorie richtig beantwortet habt, könnt ihr euch eine Wissenssecke in dieser Farbe in den Wissensspeicher stecken. Danach ist der Spieler weiter am Zug und darf wieder würfeln und ziehen. Konnte der Spieler die Frage auf dem Eckfeld nicht korrekt beantworten, muss er auf seinen nächsten Zug warten und dann erst einmal von diesem Eckfeld weg ziehen. Danach kann er erneut versuchen das Feld zu erreichen, um eine Wissenssecke zu gewinnen. Solltet ihr im weiteren Verlauf des Spiels wieder auf einem Eckfeld landen, dessen farbige Wissenssecke ihr bereits in eurem Speicher habt, behandelt ihr es als „normales“ Farbfeld und versucht eine Frage zu beantworten, um weiter an der Reihe zu bleiben.

DER SIEGER

Sobald ihr von jeder Kategoriefarbe eine Wissenssecke in eurem Wissensspeicher gesammelt habt, macht ihr euch auf den Weg zum Zentrum des Trivial Pursuit™-Rades. Dieses Feld müsst ihr mit genauer Würfelzahl erreichen. Solltet ihr über das Feld hinausschiessen, müsst ihr solange darum kreisen, bis ihr genau darauf landet. Hat ein Spieler das Zentrumsfeld erreicht, wählen die anderen Spieler die Kategorie aus - ohne sich vorher die nächste Karte anzusehen -, zu der der Siegesanwärter die Masterfrage beantworten muss. Kann der Spieler seine Masterfrage nicht richtig beantworten, muss er das Zentrumsfeld verlassen. Bei seinem nächsten Zug kann er es erneut versuchen. Wenn der Spieler die Masterfrage richtig beantwortet, hat er das Spiel gewonnen. Glückwunsch!

Licensed By:



Winning Moves

